

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar
Director de la División
de Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

*PROCESOS DE DISEÑO DE IMAGEN CONCEPTUAL
Y ANIMADA PARA TELEVISIÓN, CINE Y NUEVOS MEDIOS*
Coordinación de Diseño de la Comunicación Gráfica

Periodo: 15 de junio de 2022 al 15 de marzo de 2023

Proyecto: *PROCESOS DE DISEÑO DE IMAGEN CONCEPTUAL
Y ANIMADA PARA TELEVISIÓN, CINE Y NUEVOS MEDIOS*

Clave: XCAD000864

Responsable del proyecto: Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Asesor interno: Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

DANAE MARTÍNEZ PÉREZ

Matrícula: 2173068670

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

Celular: 55 6448 1744

Correo: dangrrrn@icloud.com

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS

ACTIVIDADES REALIZADAS

METAS ALCANZADAS

RESULTADOS

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXO

INTRODUCCIÓN

En este informe de término de servicio social, comparto mi experiencia en el proyecto *"Procesos de diseño de imagen conceptual y animada para televisión, cine y nuevos medios"*, que realicé como parte de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica. Este proyecto fue dirigido por el Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado y tuvo como objetivo principal el desarrollo de habilidades y conocimientos en el diseño de imagen conceptual y animada para el cortometraje *"MURALES"*.

Durante el periodo de tiempo comprendido entre el 15 de junio de 2022 y el 15 de marzo de 2023, me desempeñé en el equipo de trabajo enfocado en la creación de rotoscopios y edición de fotogramas. Trabajé en colaboración con otras estudiantes de la carrera, lo que me permitió adquirir experiencia práctica en el trabajo en equipo y en la aplicación de metodologías y procesos del diseño gráfico y la producción audiovisual.

El objetivo de este informe es presentar una descripción detallada de las actividades realizadas durante el servicio social, así como los resultados obtenidos y las lecciones aprendidas. Asimismo, se abordarán los retos y dificultades encontradas y se reflexionará sobre el impacto que el servicio social tuvo en mi desarrollo personal y profesional.

OBJETIVOS

Los objetivos del proyecto *“Procesos de diseño de imagen conceptual y animada para televisión, cine y nuevos medios”* son los siguientes:

- Desarrollar habilidades y conocimientos en el diseño de imagen conceptual y animada para diferentes medios de comunicación.
- Aplicar metodologías y procesos del diseño gráfico y la producción audiovisual en la creación de materiales para televisión, cine y nuevos medios.
- Aprender sobre las diferentes herramientas y técnicas utilizadas en la producción audiovisual.
- Trabajar en colaboración con otros estudiantes de la carrera para adquirir experiencia práctica en el trabajo en equipo y en la aplicación de metodologías y procesos del diseño gráfico.
- Desarrollar habilidades de gestión del tiempo y de adaptabilidad en situaciones cambiantes y la gestión de plazos ajustados.
- Fomentar la creatividad y la innovación en la producción audiovisual y el diseño gráfico.

ACTIVIDADES REALIZADAS

Durante mi participación en el cortometraje realicé una serie de actividades enfocadas en la creación y edición de contenido audiovisual.

ROTOSCOPIOS

En cuanto a la creación de rotoscopios, mi trabajo consistió en hacer la línea y la aplicación de color, sombras y texturas, siguiendo el estilo previamente establecido por estudiantes anteriores. Esto implicó la utilización de herramientas y técnicas específicas en el software de diseño y animación para lograr el efecto deseado. Además, trabajé en equipo con otros estudiantes de la carrera para asegurarnos de que los rotoscopios fueran coherentes con la visión general del proyecto.

Línea: Utilicé herramientas de dibujo en Adobe Photoshop y Clip Studio Paint para trazar con precisión la silueta de los personajes y objetos en los videos. (fig 1- 15)

Aplicación del color y sombras: Utilicé técnicas de pintura digital para aplicar colores, sombras y luces a los rotoscopios. (fig 16- 18)

ESTABILIZACIÓN DE FOTOGRAMAS

También me encargué de la estabilización de fotogramas en After Effects, utilizando técnicas de seguimiento y estabilización para corregir la inestabilidad de las tomas. Esta actividad requirió un alto nivel de precisión y atención al detalle, ya que cualquier error en la estabilización podría afectar la calidad del producto final.

Utilicé la herramienta "Estabilizar movimiento" en After Effects para corregir las vibraciones y movimientos no deseados de la cámara durante la grabación. Ajusté los parámetros de la estabilización para lograr un resultado suave y natural, sin afectar la calidad visual de los fotogramas originales.

MÁSCARAS

Trabajé en la creación de máscaras para el retoque de los videos. Esto implicó la identificación y aislamiento de áreas específicas de los videos para su edición y retoque, utilizando herramientas de máscara en el software de edición de video. Estas máscaras permitieron realizar correcciones precisas en los fotogramas y asegurar una calidad visual uniforme y coherente.

Utilicé herramientas de máscara en After Effects para seleccionar y separar elementos específicos del video. Apliqué efectos de retoque y ajuste de color a los elementos seleccionados, para mejorar su apariencia visual en Photoshop y así lograr una mayor coherencia en la estética general del proyecto. (fig 19-22)

REVISIÓN Y SELECCIÓN DE MATERIAL

En colaboración con Roberto Padilla , revisé y seleccioné un poco de material para el cortometraje, lo que implicó evaluar las opciones y elegir las mejores tomas para lograr la narrativa deseada.

EDICIÓN DE FOTOGRAMAS

En menor medida, realicé ediciones de fotogramas para brindar narrativa al cortometraje. Esto implicó la selección y edición de fotogramas específicos para construir una historia y un mensaje visual coherente. (fig 23-25)

METAS ALCANZADAS

Durante mi participación en el proyecto logré alcanzar varias metas importantes.

En primer lugar, pude aprender de la experiencia del maestro Roberto Padilla, quien compartió con nosotras sus conocimientos y técnicas de diseño y animación. Trabajar con él fue una gran oportunidad para ampliar mis habilidades y conocimientos en esta área.

En cuanto a mis responsabilidades en el proyecto, logré crear rotoscopios que fueran coherentes con el estilo previamente establecido. Esto implicó el uso de técnicas de dibujo, color y sombreado para lograr el efecto deseado. Además, realicé la estabilización de fotogramas en After Effects, utilizando técnicas de seguimiento y estabilización para corregir la inestabilidad de las tomas. También tuve éxito en la creación de máscaras para el retoque de los fotogramas, lo que permitió realizar correcciones precisas en los videos y asegurar una buena calidad visual.

También aprendí a trabajar en equipo y colaborar con otras estudiantes de la carrera, lo que me permitió mejorar mis habilidades de comunicación. En general, me siento muy satisfecha con los logros alcanzados. Pude aprender de un experto en diseño y animación, y contribuí al desarrollo del proyecto. Todo esto me permitió mejorar mis habilidades y conocimientos en esta área y prepararme mejor para futuros proyectos similares.

RESULTADOS

Luego de llevar a cabo todas las actividades mencionadas en el proyecto, se pueden observar varios resultados significativos. En primer lugar, se logró avanzar considerablemente en la producción del cortometraje gracias al trabajo realizado. Además, como mencioné antes, trabajar en equipo con otras estudiantes de la carrera fue una experiencia enriquecedora y me permitió aprender nuevas habilidades y técnicas en el campo. Asimismo, pude aprender mucho del maestro Roberto Padilla, quien fue una figura clave en el desarrollo del proyecto.

Entre los principales resultados se destaca que el proyecto está a punto de terminarse, y que el cortometraje resultante contará con un alto nivel de calidad en términos de animación y edición. También se pudo desarrollar un estilo coherente con la visión general del proyecto, lo cual contribuyó a la creación de una narrativa sólida.

CONCLUSIONES

Participar en este proyecto me permitió poner en práctica los conocimientos adquiridos en la carrera y desarrollar habilidades técnicas y de trabajo en equipo. Además, se pudo aprender de expertos en el campo de la animación y la edición de video, lo cual fue muy valioso para mi formación profesional.

En resumen, el proyecto *“Procesos de diseño de imagen conceptual y animada para televisión, cine y nuevos medios”* me permitió alcanzar importantes metas y obtener resultados significativos en términos de producción y desarrollo de habilidades. Asimismo, la experiencia fue enriquecedora y contribuyó a mi formación profesional en el campo de la animación y la edición.

RECOMENDACIONES

Para futuros proyectos, considero que la comunicación a distancia utilizada durante este proyecto demostró ser eficaz y eficiente en la coordinación de tareas y en la toma de decisiones en equipo. Recomiendo seguir utilizando herramientas de comunicación a distancia en futuros proyectos para agilizar y mejorar la comunicación entre los miembros del equipo.

Además, sugiero la incorporación de nuevas tecnologías y herramientas en futuros proyectos, ya que esto puede aumentar la eficiencia y la calidad del producto final. Por ejemplo, el uso de nuevas técnicas de animación y diseño, la implementación de software más avanzado y la exploración de nuevas plataformas de distribución de contenido pueden llevar el proyecto a un nivel más alto.

REFERENCIAS

Cherry, M. A. [Sony Pictures Animation] (5/12/2019). *Hair Love | Oscar®-Winning Short Film (Full) | Sony Pictures Animation* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=kNw8V_Fkw28

Ippolito, A., & Cigola, M. (Eds.). (2016). *Handbook of research on emerging technologies for digital preservation and information modeling*.

Kobiela, D. y Welshman, H. (director). (2017). *Loving Vincent* [pelicula]. Break Thru Productions; Trademark Films.

Pietrov, A. [Encore+] (6/11/2017). *The Old Man and the Sea - Short, Animation* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NNCxNntn2yc>

Manovich, L. (2002). *The language of new media*.

Meyer, C., & Meyer, T. (2016). *After Effects Apprentice: Real-world Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist*. CRC Press.

Solomon, V. [Short of the Week] (7/09/2020). *Award-Winning Stop Motion Short Film | Love Me, Fear Me* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3c9WMJ3nssc>
Song, S. [Allen Theatres Inc] (22/01/2020). *Sister - 2020 Animated Oscar Shorts* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dacN7rBHLSw>

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber. Formato PDF



fig 1.



fig 2.



fig 3.



fig 4.



fig 5.



fig 6.



fig 7.



fig 8.



fig 9.

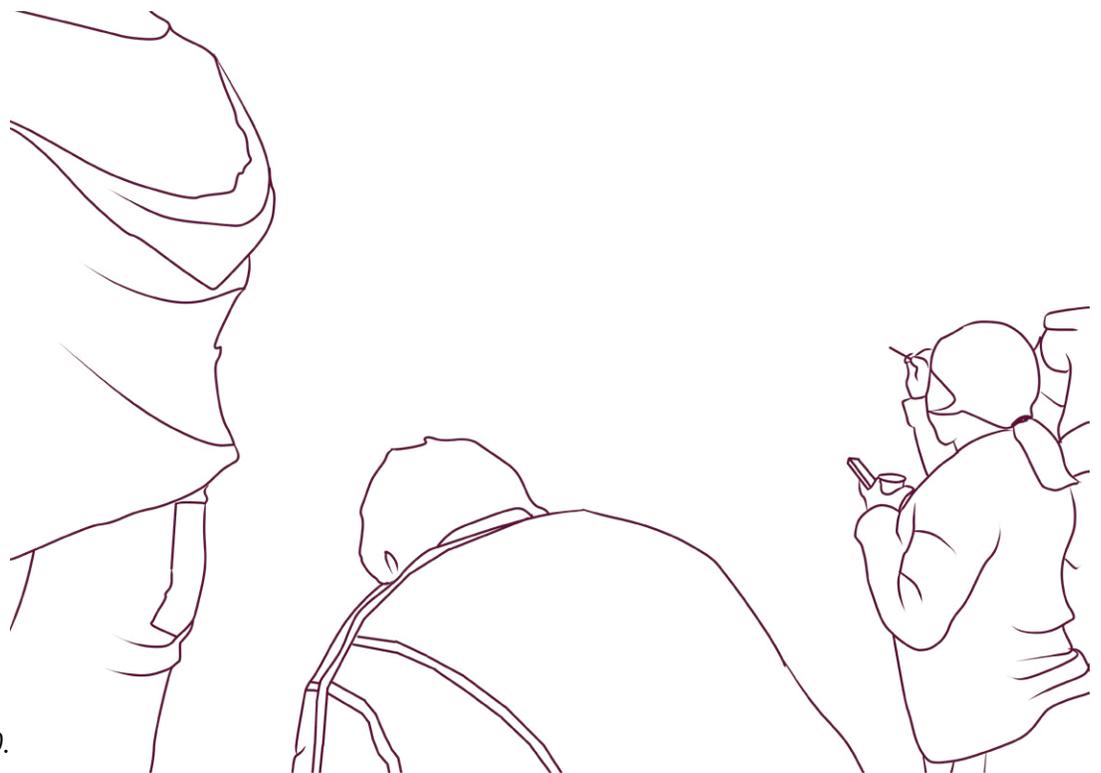


fig 10.



fig 11.



fig 12.



fig 13.

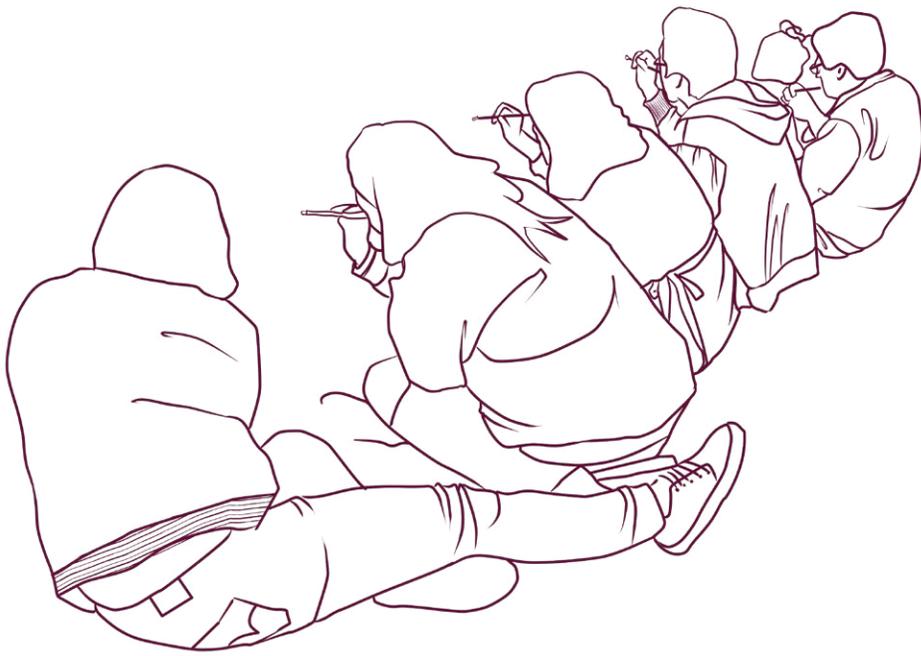


fig 14.



fig 15.



fig 16.



fig 17.



fig 18.



fig 19.



fig 20.



fig 21.



fig 22.





fig 23.



fig 24.

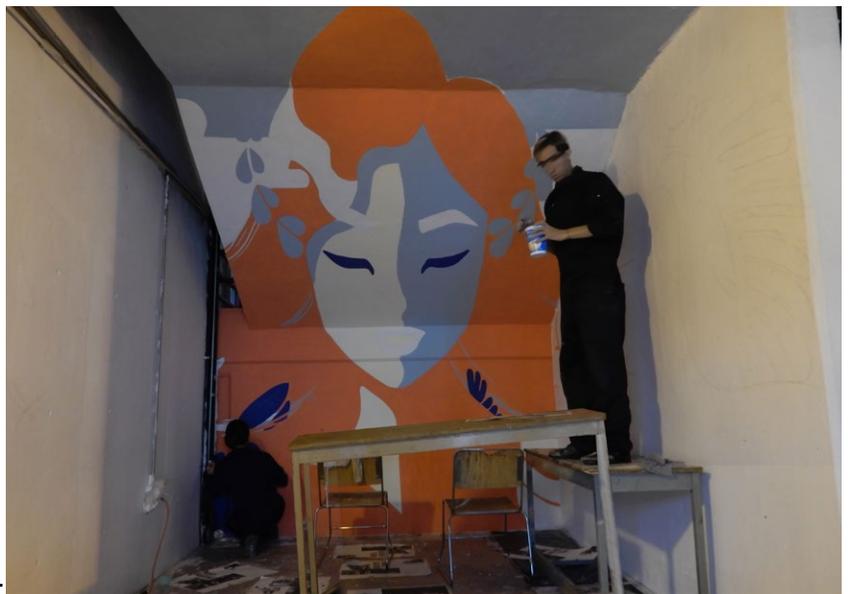


fig 25.